

**Условия проведения интеллектуального проекта  
«ИГРА В БИСЕР»  
в рамках Декады студенческой науки  
Казанской государственной консерватории  
имени Н. Г. Жиганова**

**1. Общие положения**

1.1. Настоящие Условия устанавливают порядок проведения состязаний в рамках проекта «ИГРА В БИСЕР» (далее — Игра) и действует до завершения конкурсных мероприятий.

1.2. Игра проводится с марта 2020 г. Учредитель проекта — РАМ имени Гнесиных.

1.3. Организатором проекта является Студенческое научное объединение КГК (далее СНО) при содействии Студенческого совета консерватории (далее—ССК).

1.4. Разработкой формы и содержания Игры занимается СНО. Результат согласуется с проректором по научной работе КГК.

1.5. Игра имеет метафорическое сходство с произведением Германа Гессе «Игра в бисер» и не претендует на полное соответствие описанных им правил игры.

**2. Цели и задачи Проекта**

2.1. Цель Проекта:

- мотивация учащихся КГК, а также других творческих вузов к профессиональному росту в сфере культуры, искусства и образования;
- популяризация форм студенческого интеллектуального досуга.

2.2. Задачи Проекта:

- выявление и развитие у учащихся творческого потенциала, логического мышления и эрудиции;
- создание коммуникаций между факультетами КГК и другими творческими вузами;
- развитие междисциплинарного мышления учащихся: формирование целостного представления о «языках» искусства в различных стилевых направлениях.

**3. Участники**

3.1. Принять участие в Игре может студент любого уровня высшего образования (бакалавриат, магистратура, специалитет, аспирантура и ассистентура-стажировка) любого вуза и творческой специальности.

3.2. Игра проводится в виде соревнования между несколькими командами по 6 человек, сформированными по итогам отбора анкет-заявок или результатам отборочного тура.

3.3. Капитан выбирается командой самостоятельно, либо назначается организаторами проекта.

3.4. Для участия необходимо подать заявку в НСО КГК.

3.5. Организационный взнос за участие в проекте не взимается.

#### **4. Условия проведения Игры**

4.1. Игра предполагает несколько этапов с различными формами заданий (см. раздел 5. Структура и правила Игры). Они нацелены на проверку эрудиции в различных областях искусства и науки, логику, оригинальность мышления, способность к дискуссии.

4.2. Организаторы имеют право сделать Игру тематической. Тема может быть выбрана как для Игры в целом, так и для отдельных ее этапов.

4.3. Игра проводится под руководством ведущего(-их).

4.4. Ведущий(-ие) имеет(-ют) право давать командам дополнительные подсказки.

4.5. Игру оценивают Магистры — члены профессорско-преподавательского состава в количестве от двух до пяти человек. Их состав обновляется для каждой Игры.

4.6. В случае всех спорных моментов Игры ведущий(-ие) апеллируют к мнению Магистров.

4.7. Магистры озвучивают результаты команд после каждого тура.

#### **5. Структура и правила Игры**

5.1. Структура Игры включает обязательные и дополнительные туры, порядок которых может варьироваться в зависимости от концепции конкретной игры.

5.2. В игре 3 основных тура. К дополнительным турам относятся: «Представление команд», «Творческое задание».

5.3. I тур рассчитан на быстроту реакции и, прежде всего, эрудицию участников команд:

- тур состоит из 10 вопросов и делится на два этапа: легкий и усложненный;
- ответ озвучивается членом команды, поднявшим руку;
- отвечать начинает команда, подавшая сигнал первой. В случае неверного ответа, очередь переходит к следующей команде, подавшей сигнал;
- каждая команда имеет право ответить только один раз. После неверного ответа команда не имеет право предлагать другую версию ответа;
- вопросы первого этапа оцениваются в 1 балл.

5.4. II тур включает 5 вопросов с правом выбора каждой командой темы вопроса (по желанию ведущего). Приоритетное право выбора вопросов получает команда, набравшая наибольшее количество баллов в предыдущем туре, далее по убыванию. Время на размышление — 1 минута. Ответы пишутся на бланках.

Вопросы оцениваются следующим образом:

- 3 балла получает команда, полностью ответившая на вопрос;
- от 1 до 2 баллов получает команда при частичном раскрытии вопроса;

5.5. Тур «Финал» представляет собой вопрос повышенной сложности. Порядок действий при проведении тура следующий:

- команды делают ставки, исходя из количества баллов за предыдущие туры. На принятие решения дается 1 минута;

- ставки записываются на бланках и передаются в Магистрат неозвученными;
- когда ставки сделаны, зачитывается финальный вопрос. Время на размышление — 3 минуты.

Тур оценивается следующим образом:

- при абсолютно правильном ответе к счету команды прибавляются баллы в размере ставки;
- при частично правильном ответе количество баллов на счету команды остается неизменным, ставка сгорает;
- при неправильном ответе из счета команды вычитаются баллы в размере ставки.

5.6. Тур «Представление команд» подразумевает предварительную подготовку. Задача команд — сообщить название и девиз в течение 1-2 минут в свободной форме. Этот этап оценивается максимумом в 3 балла.

5.7. Тур «Творческое задание» подразумевает задания, связанные с ораторским искусством. Форма проведения тура, критерии его оценки и время на подготовку могут меняться. Время на подготовку — до 10 минут. Тур оценивается Магистрами от 1 до 5 баллов.

5.8. При любых нарушениях вышеизложенных правил баллы не начисляются.

5.9. Команда, набравшая наибольшее количество баллов по итогам всех этапов Игры, становится ее победителем.

## **6. Награждение участников**

6.1. Победители Игры получают специальные призы и сертификаты победителей.

6.2. Проигравшие команды получают поощрительные призы и сертификаты участников.